*Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.*

# ESCALE À JEUX

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

## Ce rêve est devenu réalité.

*Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).*

*L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.*

**http://escaleajeux.fr – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com**

© 2007 DreamWorks LLC et Paramount Pictures Corporation.
Camaro, les Emblèmes et conceptions carrosserie de véhicule associées sont des marques de General Motors utilisée sous licence par Hasbro, Inc.
Saleen® et S281 sont des marques déposées de Saleen Inc. utilisées sous licence.

© 2007 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD –
Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,
Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

**www.hasbro.fr**

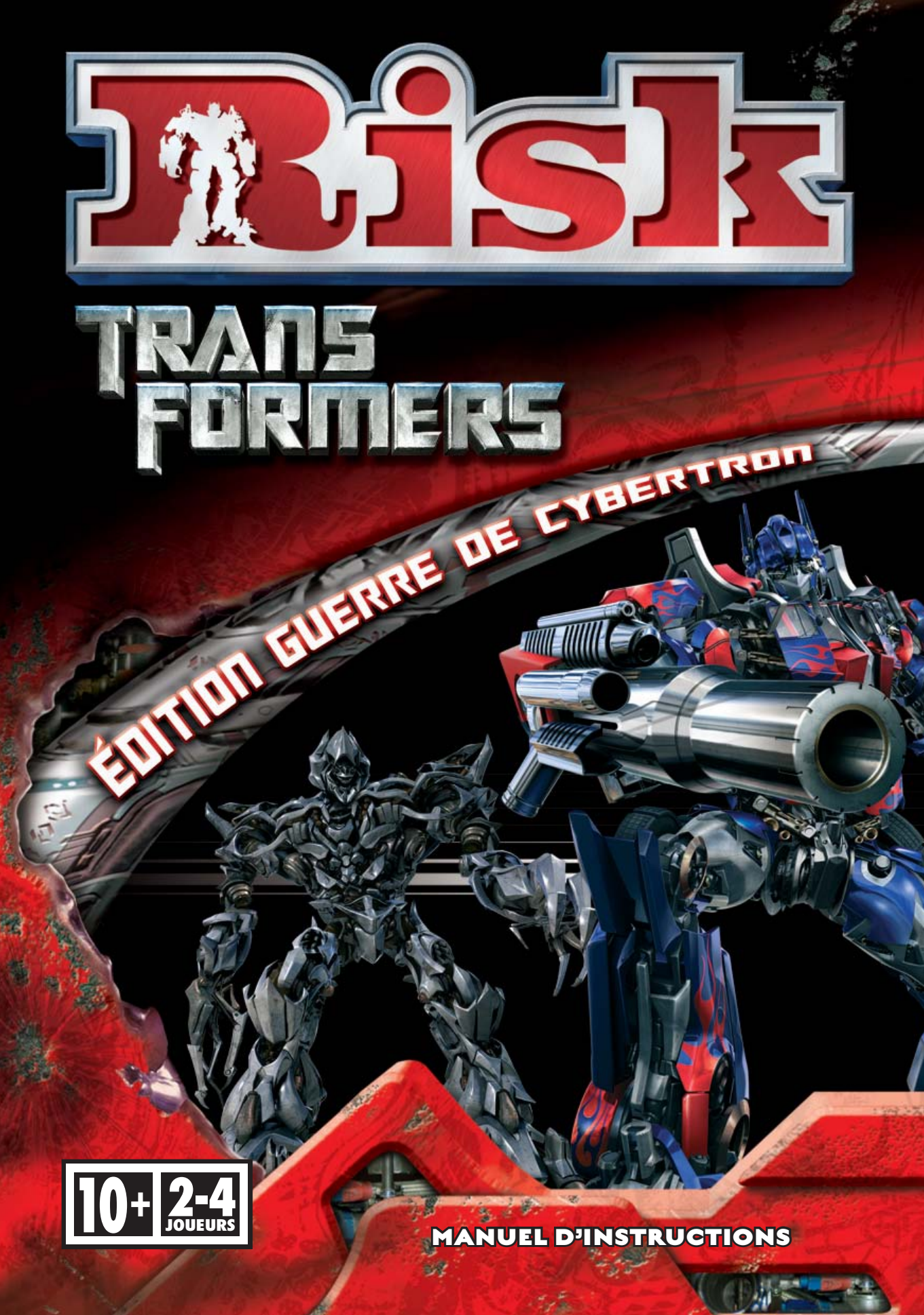
0307**55536**101 00

Fabriqué en Irlande

# Risk

## TRANSFORMERS

### ÉDITION GUERRE DE CYBERTRON



10+ | 2-4 JOUEURS

MANUEL D'INSTRUCTIONS

# INDEX

PAGE


| | |
|---|---|
| **OBJECTIF** | 3 |
| **LES DIFFÉRENCES AVEC RISK STANDARD** | 3 |
| **MISE EN PLACE** | 4-5 |
| **COMMENT JOUER** | 6 |
| **PHASE 1 : PLACE DES ROBOTS** | 7 |
| **PHASE 2 : TRANSFORMATION !** | 9 |
| **PHASE 3 : ATTAQUE !** | 11 |
| Comment attaquer | 12 |
| Résultats | 13 |
| Chefs au combat | 14 |
| **PHASE 4 : APPELLE DES RENFORTS** | 16 |
| **PHASE 5 : PIOCHE UNE CARTE** | 17 |
| **ROUNDS (JOURS)** | 18 |
| **GAGNER** | 18 |
| **ASSEMBLAGE** | 19 |

## CONTENU

Plateau de jeu, 42 cartes de perfectionnement, 4 cartes de rappel, 4 cartes de chef, planche d'autocollants, 5 dés à six faces, 5 dés à huit faces, 4 séries de pièces d'armée (robots et véhicules), 4 chefs, 2 zones pivotantes en plastique et 2 zones coulissantes en plastique.

## LA GUERRE DE CYBERTRON

**Tu as 6 jours (rounds) pour prendre le contrôle de Cybertron. Combats pour empêcher les forces ennemies d'envahir tes zones et tes secteurs. Ton chef peut se transformer en mode robot ou en mode véhicule et utiliser des pouvoirs spécifiques à chaque mode. Fais preuve de stratégie et utilise des tactiques de combat pour écraser tes ennemis et gagner la guerre !**

## OBJECTIF

Prendre le contrôle d'un maximum de zones et de secteurs de Cybertron.

**ASTUCE**

Les chefs de guerre les plus tacticiens visent à prendre le contrôle de l'Aire de lancement. Elle peut leur permettre de gagner la guerre en cas d'égalité !

**Si tu n'as jamais joué à Risk auparavant, lis les règles d'un bout à l'autre avant de jouer. Une fois que tu sauras jouer, utilise les cartes de rappel comme aide-mémoire des points de règles les plus importants.**

## LES DIFFÉRENCES AVEC RISK STANDARD

Si tu es un joueur de Risk expérimenté, utilise cette section du manuel pour voir quelles sont les différences entre Risk Transformers et le jeu standard :

- La partie se joue en **6 jours** (rounds). Chaque jour correspond à un tour pour tous les joueurs. Voir page 18.
- Le plateau de jeu représente Cybertron, le monde des Transformers.
- Les territoires sont appelés **zones** et les continents, **secteurs**. Voir page 7.
- Quatre des zones peuvent se **transformer** (pivoter ou coulisser). Voir page 9.
- Les régiments d'infanterie sont appelés **robots**. Les régiments de cavalerie sont appelés **véhicules**.
- Chaque joueur a un **chef** en supplément de son armée standard de robots. Les chefs peuvent passer du **mode robot** au **mode véhicule** et inversement, avec des pouvoirs supplémentaires correspondant à chaque mode. Voir page 9.
- Les lignes maritimes sont appelées **hyperliens**.
- Il y a cinq dés à 8 faces (utilisés pour l'attaque et la défense) et cinq dés standards à 6 faces.
- Les cartes ont des **perfectionnements** qui te donnent des bonus pendant la partie. Voir page 11.

# MISE EN PLACE

1. Déplie le plateau de jeu sur une surface plate. Insère les **zones pivotantes** et les **zones coulissantes** comme indiqué à la page 19.

2. Tu as le choix entre 4 chefs : 2 Autobots (Optimus Prime et Bumblebee) et 2 Decepticans (Megatron et Barricade).

   Risk Transformers se joue de manière différente selon le nombre de joueurs. Une fois que tu sais combien de personnes vont jouer, chacun choisit un **chef** et prend la **carte de chef** correspondante.

   **2 JOUEURS (UN CONTRE UN) :** un joueur choisit un chef Autobot et l'autre, un Deceptican.

   **3 JOUEURS (CHACUN POUR SOI) :** un joueur choisit un chef Autobot. Les autres doivent prendre les Decepticans.

   **4 JOUEURS (FORCES ALLIÉES) :** se joue en 2 équipes – les Autobots contre les Decepticans.

   Pour commencer, installe-toi à l'opposé de ton équipier. Certaines règles s'appliquent uniquement aux parties à 4 joueurs et elles sont détaillées dans différents paragraphes du manuel.

3. Prends tous les robots et tous les véhicules de la couleur de ton chef. Compte **30 robots** ; ce sont des robots **opérationnels** qui peuvent être placés sur le plateau de jeu au début de la partie. Les autres robots et les véhicules ne sont pas opérationnels et ils doivent pour l'instant rester dans ta **casse**.

4. Place ton **chef** et un **robot** opérationnel sur la zone de départ du chef (indiquée sur sa carte de chef). Ton chef doit être placé à la verticale pour montrer son **mode robot**.

5. En commençant par le plus jeune, les joueurs placent chacun leur tour un robot sur une zone vide jusqu'à ce que toutes les zones en contiennent un. Il y a 42 zones.

   Tu **contrôles** les zones qui contiennent un de tes robots.

**ASTUCE** Contrôler toutes les zones d'un même **secteur** coloré te fait gagner des robots supplémentaires plus tard dans la partie !

6. Quand toutes les zones contiennent 1 robot, les joueurs, chacun leur tour, placent le reste de leurs robots opérationnels, un par un, sur les zones qu'ils contrôlent déjà. Tu peux mettre autant de robots que tu veux sur la même zone.

7. Chacun prend une **carte de rappel**.

8. Mélange les **cartes de perfectionnement** et fais-en une pile, face cachée.

9. Le joueur le plus jeune place un robot de sa casse sur la **case** 1 du **calendrier**.

**TU ES MAINTENANT PRÊT POUR LA GUERRE DE CYBERTRON !**

# COMMENT JOUER

## Ce qu'il faut savoir

1. Tu gagnes des **cartes de perfectionnement** en capturant les zones des autres joueurs pendant la partie (une carte par tour au maximum).
2. Si un robot est détruit dans une attaque, renvoie-le à la casse.
3. Une zone ne doit jamais être vide pendant la partie. Elle doit toujours contenir au moins un robot ou un chef.
4. Tu peux échanger 3 robots contre 1 véhicule ou vice versa, **à n'importe quel moment de la partie**.

## Ton tour

Le joueur le plus jeune commence le premier tour et la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque tour est composé de 5 phases, jouées dans l'ordre suivant :

**PHASE 1: PLACE DES ROBOTS**

**PHASE 2: TRANSFORMATION !**

**OPTIONNEL**

**PHASE 3: ATTAQUE !**

**OPTIONNEL**

**PHASE 4: APPELLE DES RENFORTS**

**OPTIONNEL**

**PHASE 5: PIOCHE UNE CARTE**

**LE CAS ÉCHÉANT**

Quand tu as terminé de jouer les 5 phases, le tour du joueur suivant commence.

Quand tous les joueurs ont joué leur tour, le round est terminé. Voir page 18 pour plus de détails.

**Chaque phase est maintenant expliquée en détails...**

# PHASE 1 PLACE DES ROBOTS

C'est dans cette phase que de nouveaux robots rejoignent ton armée.
Suis les étapes A à E décrites ci-après.

## A Compte tes zones

Compte toutes les zones que tu contrôles (c'est-à-dire, celles où tu as au moins un robot). Ensuite, consulte le tableau ZONES ▶ ROBOTS situé dans la partie inférieure du plateau de jeu. Cherche le nombre de zones que tu contrôles dans les chiffres noirs. Prends le nombre de robots indiqué par le nombre rouge correspondant et place-les dans ta pile de robots opérationnels. Tu peux les placer pendant l'étape E de cette phase.

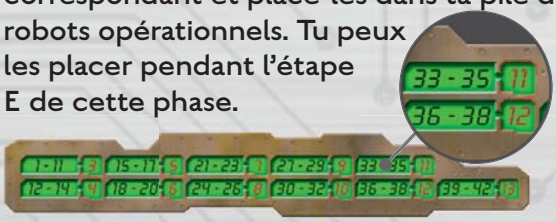



**TABLEAU ZONES ▶ ROBOTS**

## B Joue des cartes

Si tu as des **cartes de perfectionnement** qui te donnent des robots supplémentaires, tu peux les jouer maintenant. Place-les, face visible, sur une **pile de défausse** séparée, placée à côté de la pioche. Voir page 17 pour plus de détails sur les cartes de perfectionnement.

## C Bonus de secteur

Cybertron est divisé en 42 **zones** qui sont regroupées en 6 **secteurs** de couleur.

| SECTEUR | No. de ZONES |
|---|---|
| ROUGE | 6 |
| JAUNE | 4 |
| VERT | 12 |
| BLEU | 9 |
| VIOLET | 7 |
| ORANGE | 4 |

Tu gagnes des robots opérationnels supplémentaires si tu contrôles toutes les zones d'un même secteur. Voir ci-dessous. (par exemple, si tu contrôles la zone verte, prend 7 robots supplémentaires). Voir ci-après.

Prends des robots pour chaque secteur que tu contrôles.

**Note** : si une usine de guerre secrète est ouverte, elle compte comme une des zones du secteur concerné.

## D Usines de guerre secrètes

Les deux zones coulissantes cachent des usines de guerre secrètes. Elles sont toujours fermées en début de partie, mais elles peuvent être ouvertes en Phase 2.

- Pour chaque robot (ou chef) que tu as dans une usine de guerre secrète, place un robot supplémentaire dans la pile de robots opérationnels (maximum 3 par usine).
- Tu ne gagnes rien si l'usine de guerre est fermée.

## E Place tes robots

Place tes robots opérationnels sur la/les zone(s) de ton choix que tu contrôles. Tu peux les mettre tous sur la même zone ou les partager comme tu le veux.

**N'OUBLIE PAS** : plus tu as de robots sur une zone, plus son attaque et ta défense sont efficaces.

## Ranime ton chef

Si ton chef se retrouve à la casse parce qu'il a été détruit au combat, tu peux payer 3 robots opérationnels pour le renvoyer en jeu. Mets les 3 robots dans ta casse et place ton chef sur une zone de ton choix que tu contrôles, en mode robot ou véhicule (tu choisis).

**Quand tu as placé tous tes robots opérationnels sur le plateau de jeu, passe à la Phase 2.**

## EXEMPLE

Le joueur rouge contrôle 23 zones, dont toutes les zones du secteur violet ainsi que 2 robots dans l'usine de guerre secrète de Decagon. Pendant son tour, le joueur rouge joue la Phase I comme suit :

### A Compte tes zones

Contrôler 23 zones donne au joueur rouge 7 robots opérationnels.

### B Joue des cartes

Le joueur rouge joue les cartes de perfectionnement suivantes :

PRODUCTION DE MASSE
Joue pendant ton tour, en Phase I.
Place 3 robots supplémentaires ce tour-ci.
L'ARÈNE
Transforme une zone pendant la Phase 2.

INITIATEURS DE BLOCAGE
Joue pendant ton tour, en Phase I.
Double ton bonus de secteur ce tour-ci.
KALIS
Transforme une zone pendant la Phase 2.

Production de masse lui donne 3 robots opérationnels supplémentaires.

Initiateurs de blocage double le bonus de secteur.

### C Bonus de secteur

Contrôler le secteur violet donne au joueur rouge un bonus de 5 robots supplémentaires. Ce bonus est doublé par les Initiateurs de blocage, alors il gagne 10 robots au total.

### D Usines de guerre secrètes

Les 2 robots qu'il a dans l'usine de guerre secrète donne au joueur rouge 2 robots opérationnels supplémentaires, qui peuvent être placés pendant l'étape E.

### E Place tes robots

Le joueur rouge a 22 robots opérationnels et peut maintenant les placer sur la zone de son choix tant qu'elle contient déjà un robot rouge.

# PHASE 2 TRANSFORMATION !

**OPTIONNEL**

Pendant cette phase, tu peux transformer ton **chef** et les zones spéciales **pivotantes** ou **coulissantes**.

## Transforme ton chef

Renverse ton chef pour le transformer de son **mode robot** en **mode véhicule** ou vice versa. Ton chef a des pouvoirs spéciaux différents selon son mode (voir ta carte de chef).

## Transforme une zone spéciale

Pour transformer une zone pivotante ou coulissante, tu dois à la fois :

- Contrôler la zone spéciale concernée ou une autre zone dans le même secteur

**ET**

- Jouer une **carte de perfectionnement** avec un **symbole de transformation**.

## Zones pivotantes

Utilise les zones pivotantes (Praxus et la Tour de Pion) pour ouvrir ou fermer le passage reliant des zones voisines.

- Aligne les flèches pour relier deux zones voisines.

**OU**

- Sépare les deux zones en alignant les murs de la zone avec les flèches du plateau de jeu.

## Zones coulissantes

Les zones coulissantes (Decagon et Lune Alpha) ont des usines de guerre secrètes enfouies sous elles.

Les zones coulissantes sont fermées au début de la partie.

Pour ouvrir une zone coulissante :

1. Joue une carte de transformation.
2. Ouvre la zone pour révéler l'usine de guerre secrète.
3. Place un robot de ta casse dans l'usine.

L'usine de guerre compte comme une zone normale jusqu'à ce qu'elle soit refermée.

**OUVERT**

Pour fermer une zone coulissante :

1. Joue une carte de transformation.
2. Ferme la zone. Tous les robots qui s'y trouvent sont écrasés et renvoyés à la casse de leur propriétaire.

**FERMÉ**

## EXEMPLE 1

Optimus Prime (en mode véhicule) est dans l'Arène, encerclé par des robots ennemis !

Pendant la Phase 2, le joueur rouge transforme Optimus Prime en mode robot, ce qui lui donne un bonus de +1 sur le jet de dé de son choix. Voir page 14.

## EXEMPLE 2

Le joueur jaune veut attaquer Praxus, uniquement défendue par un robot noir. Cependant, le passage est bloqué parce que la zone pivotante est fermée.

Pour attaquer, le joueur jaune joue une carte de transformation et fait pivoter Praxus pour ouvrir la voie reliant Praxus à ses deux zones voisines.

## EXEMPLE 3

Il y a 3 robots rouges dans l'usine de guerre secrète de Decagon. Le joueur bleu contrôle la Chambre énergétique au plasma et il joue une carte de transformation sur la zone coulissante.

Elle se referme, mettant ainsi l'usine de guerre hors service et écrasant les robots rouges, qui sont envoyés à la casse !

# PHASE 3 ATTAQUE !

**OPTIONNEL**

Pendant cette phase, tu peux lancer une ou plusieurs attaques pour essayer de capturer les zones des autres joueurs !

## Zones voisines

- Tu peux uniquement attaquer une zone ennemie qui est **voisine** d'une des tiennes.
- Des zones sont voisines l'une de l'autre uniquement si elles partagent une frontière ou si elles sont reliées par un **hyperlien**.
- Les **zones pivotantes** sont voisines de leurs zones immédiates uniquement quand leurs flèches sont alignées.

**Exemple:** Uraya est une zone voisine de Primus et de Protihex (parce qu'elles partagent une frontière) et du Quai de Praetorus (parce qu'elles sont reliées par un hyperlien). Uraya n'est voisine de la Tour de Pion que si leurs flèches sont alignées.

**Note:** deux des hyperliens sortent du plateau de jeu et contournent la planète. Ils relient :

- Autobase (secteur rouge) et Kalis (secteur jaune)

  **ET**

- Protihex (secteur vert) et Les territoires neutres (secteur rouge).

## Quand puis-je attaquer ?

- Tu dois avoir **au moins 2 robots** sur la zone depuis laquelle tu attaques, parce que tu dois toujours en laisser au moins un en arrière pour la défendre.
- Tu peux attaquer avec 3 robots au maximum.
- **Dans une partie à 4 joueurs,** tu ne **peux pas** attaquer ton équipier.

## Quels dés utiliser ?

En règle générale, pour le combat, les robots et les véhicules utilisent les dés à 6 faces et les chefs, les dés à 8 faces. Cependant, certaines cartes de perfectionnement te permettent de faire exception à la règle !

## Jouer des cartes

L'attaquant et le défenseur peuvent jouer des **cartes de perfectionnement** (voir page 16) pendant l'attaque.

Chaque carte t'indique quand la jouer et comment elle affecte l'attaque.

- Si une carte indique « pour cette attaque », le bonus dure jusqu'à la FIN de l'attaque (voir **Résultats** à la page 13).
- Si elle indique « ce tour », il dure jusqu'à ce que le joueur attaquant ait fini d'attaquer.
- Sinon, la carte a un effet instantané. Fais ce qu'elle indique, puis mets-la face visible sur la pile de défausse.

## COMMENT ATTAQUER

Pendant ton tour, tu es **l'attaquant** et le joueur qui est attaqué est le **défenseur**.

1. Annonce quelle zone tu attaques et depuis quelle zone.

2. Annonce combien de robots tu utilises pour attaquer (1, 2 ou 3). Rappelle-toi qu'une unité au moins doit rester en arrière pour défendre la zone depuis laquelle tu attaques, et qu'elle ne **peut pas** être utilisée au combat.

3. Le **défenseur** doit annoncer combien de robots il utilise pour se défendre (1 ou 2).

   (Le **défenseur** n'est pas forcé de laisser un robot en arrière. S'il n'a que 2 robots sur la zone, les deux peuvent être utilisés pour la défendre.)

**L'attaquant** et le **défenseur** peuvent choisir d'utiliser leur chef au combat, tant qu'il est sur la bonne zone.

**IMPORTANT :** si tu utilises ton chef, vérifie sur sa **carte de chef** s'il dispose de bonus qui peuvent t'aider. **Si tu utilises un chef au combat, va à la page 14 pour plus de détails.**

4. L'attaquant utilise les dés noirs et le défenseur, les blancs. Fais en sorte d'utiliser les dés appropriés (6 faces pour les robots/véhicules ou 8 faces pour ton chef) au combat.

   **En même temps** : les deux joueurs lancent un dé pour chaque robot utilisé (y compris les chefs).

5. Compare ton meilleur résultat aux dés à celui du défenseur. Le résultat le plus élevé l'emporte. **En cas d'égalité, le défenseur l'emporte.**

6. Le perdant prend un robot sur sa zone et le met à la **casse**.

> **ASTUCE** Mets ton chef à la casse uniquement si c'est le dernier robot sur ta zone.

7. Si les deux joueurs lancent plus d'un dé, regarde les dés les plus élevés suivants et répète les étapes 5 et 6 (compare-les) pour décider du sort d'un autre robot.

8. Maintenant, passe aux **Résultats**, ci-contre.

## RÉSULTATS

Une attaque a trois issues possibles...

### ISSUE 1

**Si le défenseur n'a plus de robot sur sa zone, tu la captures !**

- Ceci met **FIN** à l'attaque.
- Déplace tous les robots attaquants sur la zone capturée.
- Tu peux aussi déplacer d'autres robots de la zone d'attaque sur la zone capturée, tant que tu en laisses un en arrière.
- Tu peux à présent lancer une **NOUVELLE** attaque à partir de n'importe quelle zone sous ton contrôle qui contient plus d'un robot.

### ISSUE 2

**Si le défenseur a encore des robots sur la zone de combat ET que tu as au moins 2 robots sur ta zone, tu peux...**

- **CONTINUER l'attaque.** Répète les étapes 2-7 de **COMMENT ATTAQUER.**

**OU**

- **METTRE FIN à l'attaque.** Tu peux ensuite lancer une **NOUVELLE** attaque depuis la même zone ou une zone différente.

### ISSUE 3

**S'il ne te reste qu'1 robot sur ta zone, ton attaque a échoué !**

- Ceci met **FIN** à l'attaque.
- Tu peux lancer une **NOUVELLE** attaque depuis une autre zone.

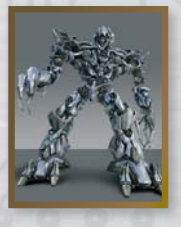
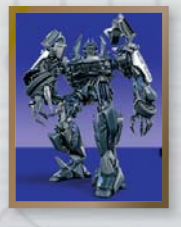
### Plus de robots !

- Si tu n'as plus de robots sur le plateau de jeu, ton armée est détruite et tu es éliminé de la partie ! Remets tes cartes (si tu en as) dans la pioche et mélange la pile.
- Si tu détruis toutes les armées ennemies, **tu gagnes la partie !**

## CHEFS AU COMBAT

Les chefs utilisent toujours les dés à 8 faces quand ils attaquent ou qu'ils défendent. Consulte les cartes de chef pour découvrir les pouvoirs spéciaux de chaque chef en mode robot ou en mode véhicule. Quand tu attaques avec un chef, il est considéré comme un de tes 3 robots.

### Mode robot

- Bumblebee et Megatron ajoutent +1 au dé de ton choix quand ils attaquent.
- Optimus Prime et Barricade ajoutent +1 au dé de ton choix quand ils défendent.

(Ce bonus peut être ajouté à n'importe quel dé, pas uniquement au dé du chef).

Le bonus s'applique uniquement si le chef est impliqué dans le combat.

### Mode véhicule

Chaque chef a un pouvoir supplémentaire qu'il peut uniquement utiliser en mode véhicule.

**OPTIMUS PRIME (Camion)**

Pendant la Phase 4, tu peux déplacer Optimus Prime en mode véhicule sur n'importe quelle zone que tu contrôles pour attaquer ou défendre pendant les tours suivants.

**BUMBLEBEE (Chevrolet Camaro)**

Si Bumblebee perd au combat, déplace-le sur une zone voisine à la place de le mettre à la casse. Si tu ne contrôles pas de zone voisine, mets-le à la casse normalement.

**MEGATRON (Chasseur de combat extraterrestre)**

Megatron peut attaquer **n'importe quelle** zone.
Si ce n'est pas une zone voisine, il doit attaquer **seul**.

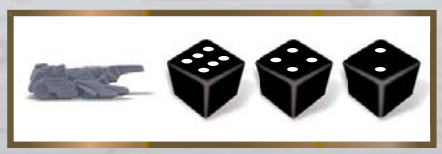
**BARRICADE (Voiture de police Ford Mustang)**

Quand Barricade attaque en mode véhicule, le défenseur ne peut utiliser qu'un robot pour se défendre, même s'il a au moins deux robots sur sa zone.

## EXEMPLE

1. Le joueur noir déclare une attaque sur l'Aire de lancement (contrôlée par le joueur rouge) depuis l'État d'Hexima voisin.
2. Il attaque avec 3 robots.
3. Le joueur rouge défend avec 2 robots – un normal et son chef (Optimus Prime).
4. Le joueur noir lance trois dés à 6 faces pour les trois robots. Le joueur rouge lance un dé à 6 faces pour le robot et un dé à 8 faces pour le chef.

**Noir :**



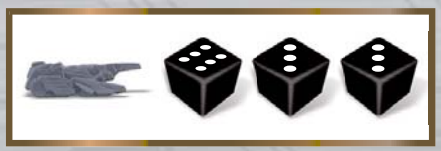
**Rouge :**

5. Ils comparent leurs résultats les plus élevés et le joueur noir l'emporte (6 contre 4).
6. Le joueur rouge décide de mettre son robot normal à la casse plutôt que perdre son chef.
7. Les deux adversaires comparent ensuite leurs résultats les plus élevés suivants. Le joueur rouge utilise le bonus de défense de +1 d'Optimus Prime pour transformer son 3 en 4. Les deux joueurs ont maintenant le même score (4 contre 4) mais comme le défenseur gagne toujours en cas d'égalité, le joueur rouge l'emporte. Le joueur noir échange un véhicule contre 3 robots et en met un à la casse.

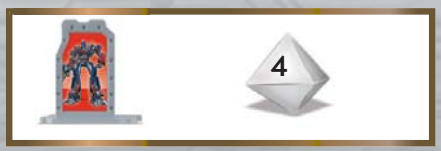
**Résultat :** le joueur rouge a encore un robot sur l'Aire de lancement et le noir en a 5 sur l'État d'Hexima.

1. Le joueur noir décide de CONTINUER l'attaque contre le joueur rouge.
2. Il attaque à nouveau avec 3 robots.
3. Le joueur rouge défend avec le dernier robot sur sa zone (Optimus Prime).
4. Ils lancent les dés...

**Noir :**



**Rouge :**




5. Même avec le bonus de +1 d'Optimus Prime, le joueur noir obtient le meilleur résultat.
6. Optimus Prime est envoyé à la casse.

**Résultat :** le joueur noir a capturé l'Aire de lancement et déplace à présent les 3 robots attaquants sur la zone capturée. Le joueur noir peut choisir de déplacer 2 des robots hors de la zone, mais il doit en laisser un en arrière pour défendre État d'Hexima.

# PHASE 4 APPELLE DES RENFORTS

**OPTIONNEL**

Appeler des renforts te permet de déplacer des robots d'une zone à l'autre pour améliorer ses défenses.

Prends autant de robots que tu le désires sur une zone et déplace-les sur une zone **connectée** (en te souvenant de laisser au moins un robot dans chaque zone).

Des zones sont connectées si tu contrôles toutes les zones **voisines** qui les séparent. Voir page II.

## Optimus Prime

Dans son **mode véhicule**, Optimus Prime peut sauter sur **n'importe quelle** de tes zones pendant la Phase 4, même si elles ne sont pas connectées.

- Tu peux déplacer Optimus Prime et appeler des renforts.
- **N'oublie pas :** il ne peut pas laisser une zone vide derrière lui.

### Appeler des renforts (Phase 2)

Il y a des cartes de perfectionnement qui te permettent d'appeler des renforts en Phase 2 avant une attaque. Les règles de renforts sont les mêmes que celles de cette phase, mais tu ne peux pas déplacer Optimus Prime en mode véhicule.

## Partie à 4 joueurs

Tu **peux** appeler des renforts en passant par les zones de ton équipier.

Autrement, tu peux **donner une zone** à ton équipier **à la place** d'appeler des renforts.

1. Annonce quelle zone tu veux donner.
2. Mets tous les robots de cette zone à la casse.
3. Ton équipier place un robot de sa casse sur la zone. Elle lui appartient désormais.

## EXEMPLE

Pendant la Phase 4, le joueur rouge appelle des renforts et déplace 4 robots de l'Autobase sur la Plateforme orbitale Beta.

# PHASE 5 PIOCHE UNE CARTE

## LE CAS ÉCHÉANT

Si tu captures la zone d'un autre joueur pendant ce tour, **pioche une carte de perfectionnement.**

- Tu ne peux piocher qu'une carte par tour, même si tu as capturé plus d'une zone.
- Cache la carte aux autres joueurs jusqu'à ce que tu sois prêt à la jouer.
- À chaque fois que tu joues une carte de perfectionnement, place-la face visible sur la pile de défausse.
- Certaines cartes de perfectionnement ont à la fois une partie Perfectionnement et Transformation. Tu peux utiliser l'une ou l'autre pendant ton tour, **pas les deux**.

CANONS À FUSION
Joue avant d'attaquer.
Ajoute 1 à chaque dé pour cette attaque.
PERIHEX
Transforme une zone pendant la Phase 2.

### Perfectionnement

C'est un bonus spécial que tu peux jouer pendant la partie. La carte t'indique quand tu peux la jouer et le bonus que tu gagnes.

### Zone

Cette partie t'indique quelle zone la Matrice affecte à la fin de chaque jour.

### Transformation

Si la carte a ce symbole, tu peux la jouer pendant la Phase 2 pour transformer une zone coulissante ou pivotante. Voir page 9.

**À la fin de la Phase 5, ton tour est terminé.**

**Si tu es le dernier joueur, suis les étapes décrites dans Rounds à la page 18.**

**Sinon, le joueur suivant commence son tour.**

## ROUNDS (JOURS)

À la fin de chaque round, le dernier joueur doit :

1. **Piocher la carte du dessus de la pioche.**

   Place-la face visible sur la pile de défausse. La zone indiquée sur la carte est celle où la Matrice crée la vie. Le joueur qui contrôle cette zone place immédiatement **3 robots** de sa casse sur elle.

2. **Déplacer le marqueur robot sur la case suivante du calendrier.**

   - Un nouveau jour commence et chaque joueur joue un nouveau tour.
   - S'il ne reste plus de jour sur le calendrier, la partie est terminée. Voir GAGNER.

## GAGNER

- Tous les joueurs comptent leurs zones. Si tu contrôles le plus de zones à la fin du jour 6, tu **gagnes** !
- En cas d'égalité de nombre de zones contrôlées, le joueur qui contrôle **l'Aire de lancement** gagne automatiquement la partie (quel que soit le nombre de zones qu'il contrôle).

### Exemple

Dans une partie à 3 joueurs, les joueurs noir et jaune sont à égalité avec 16 zones, et le joueur rouge en a 10. Cependant, le joueur rouge contrôle l'Aire de lancement et gagne la partie !

### Partie à 4 joueurs

À la fin du jour 6, les deux équipes comptent leurs zones. L'équipe qui a le plus de points gagne la partie !

# ASSEMBLAGE

## ZONES COULISSANTES

1. Pose l'autocollant **usine de guerre secrète** (A) sur le socle.

2. Pose l'autocollant **zone** (B) sur la section coulissante.

3. Fais glisser la section coulissante sur le socle.

4. Insère le socle dans le plateau de jeu.

## ZONES PIVOTANTES

1. Pose l'autocollant **zone** (C) sur le disque en plastique.

2. Insère la zone pivotante dans le plateau de jeu.